PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

1. Bahan ini berkedudukan sebagai bahan ajar bagi siswa dalam mempelajari Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) pada SMK Kurikulum Nasional. Bahan ajar ini juga merupakan bahan ajar sumber yang memuat 'hampir' seluruh informasi yang diperlukan dalam pembentukan pengetahuan dan proses pembentukan keterampilan.
2. Pembelajaran mata pelajaran Simdig dilakukan dengan pendekatan *blended learning,* siswa membaca terlebih dahulu sebelum setiap pertemuan tatap muka di kelas bersama guru. Karena banyaknya materi, guru menentukan materi tertentu untuk dibahas dalam pertemuan tatap muka, berdasarkan pertanyaan siswa pada materi yang sulit dipahami dan pada materi yang diduga belum pernah dikenal oleh siswa.
3. Hampir semua materi dalam bahan ajar ini selalu terkait dengan penggunaan program dan aplikasi. Bahkan, pada bagian tertentu, penggunaan aplikasi memerlukan jaringan internet. Di tempat belajar yang tidak memiliki jaringan internet, atau jaringannya kurang bagus, kewajiban siswa mempelajari fitur aplikasi tetap diharapkan dapat terpenuhi. Namun, pada saat menggunakannya sebagai bagian praktik siswa, terpaksa hasilnya tidak dapat maksimal.
4. Jika aplikasi memiliki *plug in* (aplikasi/perangkat pendukung program utama), *plug in* tersebut tidak diterangkan pada buku ini, mengingat banyaknya *plug in* yang ada di pasaran. Penguasaan penggunaan *plug in* tidak menjadi indikator keberhasilan belajar yang diukur melalui penilaian. Sebagai contoh, *plug in* untuk kepentingan audio sebagai pelengkap Adobe Premier, tidak dibicarakan dalam bahan ajar ini. Guru dan siswa dapat mencari sendiri *plug in* tersebut dan membahasnya dalam pembelajaran. Penguasaan *plug in* tersebut bukan bagian dari penilaian kompetensi siswa.
5. Mata pelajaran ini berlaku untuk semua Bidang Keahlian pada SMK, diajarkan pada tahun pertama (kelas X), tidak dapat diperpanjang pada kelas berikutnya. Mata pelajaran ini menjadi dasar bagi penggunaan komputer dan peralatan TIK lainnya untuk mendukung penguasaan mata pelajaran produktif kejuruan lainnya. Guru dan siswa harus merelasikan penggunaan perangkat TIK dengan mata-mata pelajaran pada bidang keahlian, program keahlian, dan kompetensi keahlian yang dipelajarinya selama di SMK.

   Guru diharapkan mampu membimbing analisis bernalar siswa mengatasi masalah.

6. Pada program keahlian atau kompetensi keahlian tertentu, Seni Pertunjukan misalnya, mata pelajaran Simdig tidak dimaksudkan mengurangi kompetensi siswa di bidangnya, tetapi justru digunakan untuk mendukung pencapaian kompetensinya dengan lebih baik. Kompetensi bermain musik yang nantinya didukung juga oleh Mata Pelajaran Komputer Musik, tidak akan terhapuskan dengan adanya Simdig. Penggunaan komputer dan peralatan TIK lainnya akan mendukung pencapaian kompetensi bermain musik karena pembiasaan penggunaan peralatan TIK dalam Simdig akan mendukung seseorang untuk mengomunikasikan gagasannya. Salah satu tujuan pembelajaran pada Komputer Musik adalah membuat aransemen atau orkestrasi dengan komputer, yang sering disebut juga dengan musik digital. Contoh proses membuat aransemen menggunakan musik digital terlampir pada bagian akhir buku ini.

   Demikian juga pada program keahlian lainnya, yang mengajarkan CAD atau program desain lainnya, kompetensi mendesain menggunakan komputer dan peralatan TIK lainnya tetap dapat diajarkan. Bahan ajar ini tidak membahas program tersebut.

7. Bahan ajar sumber ini memuat materi yang sangat banyak. Guru bersama siswa hanya membahas materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Siswa masih mugkin mencari materi di luar bahan ajar sumber sebagai pengayaan. Dengan pengetahuannya tersebut, siswa akan mendapatkan hasil karya lebih dari tuntutan tujuan pembelajaran. Bahan ajar ini mendukung siswa mengembangkan kreativitas.
8. Mata pelajaran lain yang paling dekat dengan Mata Pelajaran Simdig adalah Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang akan dipelajari siswa pada Kelas XI. Diharapkan, siswa sudah mampu mengidentifikasi masalah untuk dicarikan solusinya, mengomunikasikan gagasan solusi tersebut kepada pihak lain untuk dikolaborasikan atau dilaksanakan sendiri, sampai pada titik mengusahakan gagasan tersebut sebagai usaha yang menghasilkan uang.
9. Siswa yang kreatif dengan gagasan yang mungkin berbeda dengan bidang keahlian, atau program keahlian, bahkan berbeda dengan kompetensi keahlian yang dipelajari di sekolah, harus diberikan solusi oleh guru Simdig. Bahan ajar sumber ini menjadi bahan ajar sumber untuk keterampilan hidup (*life skill*).